

DEUX CLOWNS PARCOURENT LE MONDE AVEC LEUR CHARRETTE.
PARTAGEZ LEUR COMPLICITÉ, LEURS TAQUINERIES ET LEURS MOMENTS TOUCHANTS.

LES BROS



Cahier Pédagogique

DURÉE: 60 MINUTES
PUBLIC CIBLE: TOUS!

WWW.LESFOUTOUKOURS.COM
INFO@LESFOUTOUKOURS.COM

514-963-7364

Présentation de la Compagnie de Production les Foutoukours

Depuis 1997, la compagnie Les Foutoukours œuvre dans le domaine artistique à différents niveaux. Son objectif principal est de travailler sur des spectacles de création circassienne et théâtrale, ayant comme point de départ l'étude du mouvement physique engendré par l'activité intérieure de nos états d'âmes. Que ce soit au niveau du jeu, de l'acrobatie ou de la chorégraphie, ce processus permet d'améliorer la qualité du jeu dans la précision corporelle.

Au fil des ans Les Foutoukours ont abordé différentes sphères de l'univers scénique et du divertissement. La rencontre du conte, du théâtre, de l'art clownesque, de la danse et du cirque leur permet d'offrir des animations et des spectacles uniques et diversifiés qui parlent aux gens d'ici et d'ailleurs. Grâce aux talents de ses artistes multidisciplinaires, la compagnie a su se démarquer sur le marché québécois, canadien et international.

Les spectacles, tels que *Les Brotipo*, *Point-virgule*, *Les clowns de ménage*, *Blanc et Noir* ainsi que *Gaston*, ont su se démarquer au Québec, Canada, États-Unis, Mexique et en Suisse.

Synopsis du spectacle *Les Bros*

Deux clowns parcourent le monde avec leur charrette.

Où est la meilleure place, le meilleur lieu, l'endroit pour s'arrêter ? Leurs journées quotidiennes se remplissent de peurs, de rires, de mauvais coups, d'acrobaties et de jonglerie. La route, qu'elle soit sur terre, sur mer ou dans les airs, les porte toujours vers de nouveaux horizons à découvrir. Tout est compliqué seul et souvent encore plus à deux.

Ils se présentent, à cœur ouvert, avec leur imaginaire, leurs manipulations et transformations pour amuser et émerveiller les yeux des petits et grands. Des moments touchants, parfois drôles, parfois fragiles, saupoudrés de poésie en mouvement et en lumière, qui vous entraîneront dans un univers déroutant et cocasse.

Au gré de leurs aventures, de leurs voyages, trouveront-ils l'harmonie entre eux ? Découvriront-ils un endroit bien à eux ou devront-ils à jamais parcourir le monde ? Ils cherchent, attendent, rigolent, se perdent et cherchent encore.

Équipe

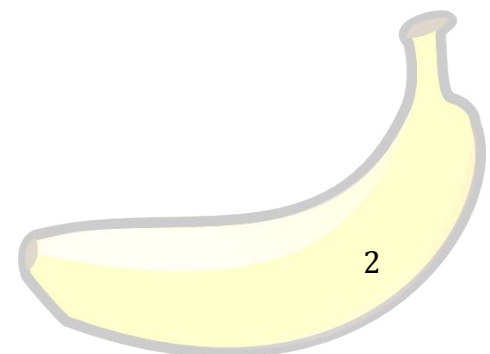
Les Bros, la Compagnie de production les Foutoukours

Sorti en février 2015

Artistes : Jean-Félix Bélanger, Rémi Jacques

Décor : Damien Boudreau, Rémi Jacques

Technique : Francis Hamel



La tradition du clown Italien

Le jeu clownesque est une descendance de la commedia dell'arte et celle-ci découle du jeu de l'acteur.

Au milieu du 16^e siècle, l'acteur comique, celui qui joue sur la place publique, s'approprie des pièces de répertoire ou des thèmes très connus, des fables, ou des moralités et y substitue le texte pour construire son propre discours de personnage avec des mouvements, des corps et des rythmes.

Il élabore « all'improvviso » ou parfois avec des textes mémorisés, des dialogues dans lesquels il navigue d'une représentation à l'autre. Il s'amuse avec des rythmes et des conventions connues du public.

Donc on se retrouve avec une pièce, des actions et de la mimesis à travers l'œuvre. Le public plus instruit y trouve une lecture tout à fait unique, revisitée, brillante ou cabotine, tandis que le public moins cultivé entre pour la première fois en contact avec l'histoire, ou cet univers, dont il a vaguement déjà entendu parler ou qu'il ne connaît tout simplement pas.

Il est probable que la naissance du lazzi dans la commedia dell'arte soit tout aussi attribuable à l'improvisation qu'à l'exercice comique. Le jeu clownesque reprendra le concept du lazzi répétitif pour en faire la force des spectacles. La rupture du 4^{ième} mur n'est pas systématique dans l'art clownesque italien. Au contraire on navigue entre les deux ... le clown évolue dans son univers et parfois prend le public à témoin de ses actions.

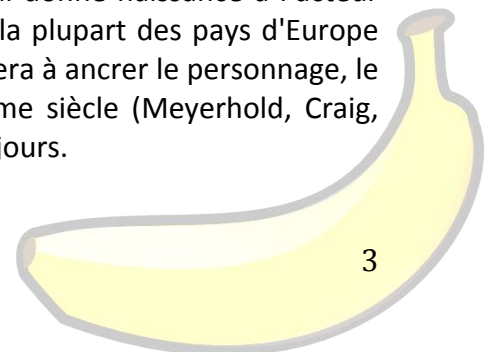
Dans la pensée des historiens, la pratique scénique imaginée par les acteurs italiens (qui certains par la suite sont devenu des clowns), pour répondre à la logique du marché théâtral, s'est combinée avec l'une des plus puissantes inventions de l'idéologie théâtrale moderne : celle de l'identification psychologique de l'acteur avec son personnage. De là est né l'art clownesque. La phrase qui prime : «ton clown c'est toi et non un personnage» !

La commedia dell'arte met en lumière les défauts des « gens publiques », on parle d'archétypes que l'on place sur la scène pour rire des défauts de la société. L'art clownesque va encore plus loin en montrant les défauts de l'individu qui sont multipliés. Les clowns nous montrent la bêtise de nos actes et l'illogisme de nos décisions.

Pour attirer le public érudit, l'acteur comique, le clown, se doit d'être autant un virtuose de l'esprit que du corps. Les italiens ont maintenu que le jeu traditionnel clownesque doit être fait et joué par des artistes qui ont un entraînement et une compréhension du corps, du rythme et une connaissance de soi-même profonde avec ses qualités et ses défauts sur lesquels viendront s'appuyer le jeu. Le jeu n'est certainement pas qu'un enchaînement habile de bouffonneries.

L'art du jeu clownesque est une représentation de nos manières humaines et notre façon de penser et d'agir qui sont mises sous la loupe de la scène. Ce qui permet à ce genre de clown d'être parfois très drôle, sensible et aussi triste. Il n'est pas le bouffon du roi, mais bien un être sensible.

Cette pensée et cette évolution du jeu à la commedia dell'arte, qui donne naissance à l'acteur comique (clown) sera une source considérable d'inspiration dans la plupart des pays d'Europe (Espagne, Grèce, France, Grande-Bretagne, Allemagne) et contribuera à ancrer le personnage, le jeu et la sensibilité dans le corps et à enrichir le jeu au vingtième siècle (Meyerhold, Craig, Copeau, Decroux, Lecoq) en plus de traverser le temps jusqu'à nos jours.



L'utilisation de la tradition

Le spectacle utilise les grands principes de la tradition italienne en clown, c'est-à-dire qu'il laisse au spectateur la création des images, des tableaux dans lesquels évoluent les clowns. Nous suggérons les environnements avec des lumières, des ambiances, des sons et non par des changements de décors. Les clowns évoluent dans un espace scénique presque vide où tout est à imaginer pour le spectateur. Les costumes ne suggèrent aucune époque, aucun temps, ces personnages clownesques peuvent être n'importe qui à n'importe quel âge ! Les interprètes, comme le veut la tradition, ne sont pas uniquement présents pour faire rire le public, mais nous les retrouvons avec toute une gamme d'émotions sensibles.

Discussions

Avant d'assister au spectacle voici des pistes de discussion, en lien avec les thèmes du spectacle, que vous pouvez aborder avec les élèves :

Voyage/découverte :

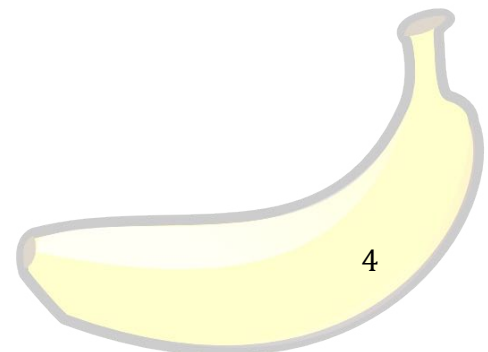
- Quel serait votre destination voyage de rêve?
- Par quel moyen de transport avez-vous déjà voyagé? (Voiture, bateau, avion, train)
- Aviez-vous peur dans ces transports? Était-ce amusant?

Amitié :

- Vous arrive-t-il de vous chicaner avec votre ami?
- Comment vous réconciliez-vous?
- Comment vous amusez-vous lorsque vous êtes seul?
- Vous arrive-t-il d'être triste lorsqu'un ami s'en va?

Après le spectacle, faites un retour avec les élèves pour savoir ce qu'ils ont compris et reçu de l'aventure des Bros!

- Quels ont été les objets transformés et en quoi ont-ils été transformés? (Charrette, balai, diablo, roues)
- Quels sont les lieux que les Bros ont visités?
- Quels moments avez-vous préférés du spectacle et pourquoi?
- Même si les Bros ne parlaient pas, est-ce que tout était compréhensible? Pourquoi?



Activités

Nous vous proposons différents jeux et activités afin d'initier les élèves au jeu clownesque, de leur faire connaître les thèmes du spectacle et de s'amuser avec l'univers des Bros!

Pour les activités plus physiques, nous conseillons de libérer l'espace dans la classe afin de permettre aux élèves d'être libres dans leur mouvement et que tout le monde puisse bien voir.

Activité 1 : Le nœud humain

Un duo clownesque doit savoir s'entraider et rire dans les moments de défi, de proximité et de réflexion!

Préparation : Former des équipes de 5 à 8 personnes. Chaque équipe doit former un petit cercle où chacun se regarde.

Déroulement : Chaque élève doit donner sa main droite et gauche à un autre équipier, en s'assurant qu'il ne s'agit pas des 2 mains de la même personne. Une fois le «nœud» de bras formé, ils doivent réussir à le défaire sans qu'aucune main ne se lâche. Ils auront réussi lorsqu'un grand cercle sera formé où chacun se tient encore par la main.

Suite : Lorsque chaque petite équipe a réussi, jumeler les équipes 2 par 2 pour faire un plus grand nœud. Répéter jusqu'à ce que toute la classe crée un énorme nœud!

Activité 2 : Transformation d'objet

En jeu physique et clownesque, en plus de transformer leur corps pour représenter différents états, les artistes utilisent des objets communs pour en créer d'autres. Par exemple un drap peut devenir une cape, un balai une guitare, une banane un téléphone, etc. La transformation d'objet interpelle l'imaginaire du spectateur afin de créer en collaboration avec lui des situations comiques et des univers précis et complets avec peu de moyens matériels.

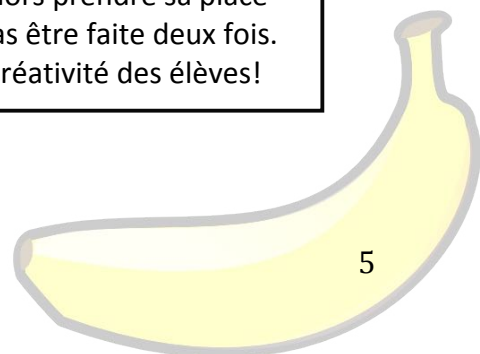
Pour développer la créativité des élèves et les amener à réfléchir autrement, faites le jeu de la transformation d'objet.

Proposition d'objets : Linge à vaisselle, cône, cuillère de bois.

Déroulement :

Former un cercle avec les élèves et placer l'objet au centre de celui-ci.

De façon volontaire et à tour de rôle, les élèves vont au centre du cercle pour mimer une action dans laquelle l'objet en représente un autre. Les autres élèves doivent deviner de quel nouvel objet il s'agit et le dire à voix haute. L'élève au centre peut arrêter de mimer uniquement lorsque la bonne réponse a été dite. Un autre vient alors prendre sa place pour mimer une autre action. La même transformation ne peut pas être faite deux fois. Lorsque les idées s'amenuisent, changer l'objet pour réactiver la créativité des élèves!



Activité 3 : La fresque

Le corps est très important dans le jeu clownesque, surtout lorsqu'il n'y a pas de paroles. Il devient alors le langage du clown, il s'exprime de multiples façons.

Les élèves sont appelés à créer une fresque/photo en prenant une pause immobile pour représenter un lieu donné.

Thèmes : La jungle, dans un avion, sur un bateau, à la chasse, au dodo, sous l'océan

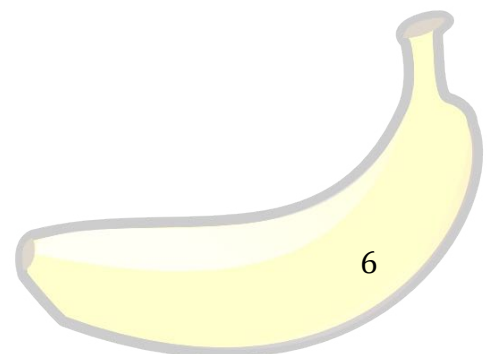
Déroulement : Une fois le thème donné, un élève doit aller se placer en position immobile pour représenter une action, un animal, un objet, etc. Chacun son tour les élèves s'ajoutent pour compléter le tableau. Continuer jusqu'à ce qu'une dizaine d'élèves forme la fresque vivante, puis proposer un nouveau thème!

Activité 4 : Dessiner son endroit de rêve

Tout au long du spectacle, les Bros cherchent un endroit parfait pour s'établir.

Déroulement : Demandez aux élèves de dessiner leur destination de rêve que ce soit un bâtiment ou un paysage.

Donnez-leur des pistes de réflexion : quelle est la température, la végétation, y a-t-il de la nourriture, y a-t-il des dangers?



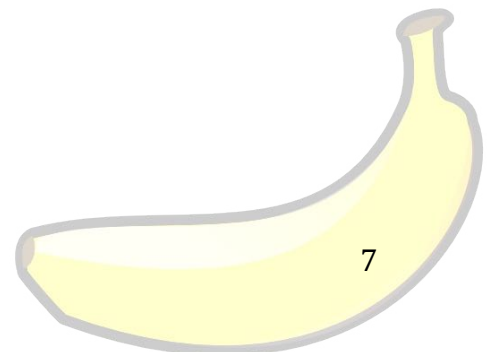
En quoi la charrette se transforme-t-elle pendant le spectacle ?
Dessinez ci-dessous vos réponses !



1-

2-

3-





Reliez les points et découvrez de quoi ont peur les Bros !



Aidez les Bros à retrouver leur banane!

